

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* yang mana pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan ini berisikan cara dan tahap-tahap dalam mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada. *Research and Development* (R&D), merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah dihasilkannya produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk disempurnakan. Metode ini adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan mempunyai tujuan yakni untuk menghasilkan produk yang diperoleh dari temuan-temuan uji lapangan yang kemudian direvisi dan seterusnya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan model ADDIE. Dalam model ADDIE ini terdapat lima tahap dalam pengembangan yaitu: *Analisis*, *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media video animasi menggunakan canva guna untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 17 Senai, Desa Tani Makmur, Kecamatan Hulu

Gurung, Kabupaten Kapuas Hulu. Produk yang dihasilkan akan melalui berbagai proses penelitian dan penyempurnaan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi Canva dengan model ADDIE ini terdiri dari tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *evaluation* (Evaluasi) (Nuraziza dkk., 2023:3378).

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakter peserta didik

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan artinya mengumpulkan informasi terkait ketersediaan sumber belajar dan sarana bahan ajar, cara guru dalam mengajar dikelas, cara belajar peserta didik serta kesulitan belajar peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara guru serta peserta didik kelas V SD Negeri 17 Senai. Pada tahap Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk menemukan masalah selama proses belajar mengajar. Analisis ini kemudian akan menemukan cara untuk membuat media pembelajaran audio visual yang menggunakan video animasi.

b. Analisis Materi

Analisis Materi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi Daerahku Kebanggaanku dengan pertimbangan materi tersebut cukup sulit untuk dipahami peserta didik dikarenakan luasnya materi. Tahap ini dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 17 Senai untuk mengetahui materi yang akan dikembangkan dalam video animasi.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik merupakan sebuah kegiatan yang mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan menjadi

subjek dalam penelitian ini, Adapun beberapa hal yang perlu diketahui dalam analisis karakteristik peserta didik yaitu peneliti mampu menganalisis kemampuan peserta didik, latar belakang kemampuan peserta didik, dan perkembangan kognitif pada peserta didik.

2. *Design (Desain)*

Desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini desain adalah suatu tahapan pembuatan media video animasi. Kegiatannya meliputi: a) mengambil seluruh informasi dari tahap analisis dan memulai proses kreatif dari merancang produk; b) mengidentifikasi materi dan sumber daya yang akan dibutuhkan, merancang kegiatan, menentukan bagaimana cara menilai, c) hasil akhir dari tahap desain adalah sebuah cetak biru (*blueprint*) atau storyboard . Desain produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pada materi Daerahku Kebanggaanku. Dalam model penelitian pengembangan ADDIE, kegiatan desain adalah proses yang sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten yang terkandung dalam produk tersebut. Desain khusus untuk setiap konten produk dibuat. Sangat penting untuk membuat petunjuk yang jelas dan rinci yang menjelaskan bagaimana menerapkan desain atau pembuatan produk. Pada saat ini, peneliti sedang merancang desain video animasi untuk produk yang akan segera

dikembangkan dengan dimana Aplikasi canva ini akan digunakan untuk mendesain video animasi ini. Pada tahap ini kegiatan terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media animasi untuk kelas V yang dimulai dari merancang isi media, menyiapkan referensi video, menyusun instrumen, pengumpulan bahan yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat untuk proses pembelajaran.



Gambar 3.1 Desain Awal Produk

3. *Development* (Pengembangan)

Development (Pengembangan) adalah kegiatan pembuatan dan proses pengujian produk. Pada tahap ini juga memproduksi produk yang berupa video animasi dan hasil dari tahapan ini merupakan rancangan produk awal media animasi. development dalam model pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu validasi dan revisi

a. Validasi

Validasi atau kelayakan media animasi yang akan dikembangkan dilakukan melalui validasi ahli. Penilaian akan dilakukan oleh validator ahli dengan mengisi angket validasi. Dari skor yang didapatkan sebagai acuan kevalidan produk video animasi, setelah di revisi dan disempurnakan maka produk siap untuk dikembangkan dan di uji cobakan.

b. Revisi

Revisi atau perbaikan akan dilakukan sesuai dengan saran dan analisis validator ahli media, ahli materi, bahasa, uji skala kecil dan skala luas yang telah dilakukan sebelumnya



Gambar 3.2 Pengembangan Desain Produk

4. Impelementation (Implementasi)

Implementasi merupakan tahapan untuk menerapkan media video animasi yang sudah dibuat. Sesuai dengan sasaran dari produk ini akan di implementasikan di kelas V SD Negeri 17 Senai

5. Evalution (Evaluasi)

Evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum

dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan penelitian

C. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan maka perlu dilakukannya uji coba kepada sasaran produk dikembangkan. Sebelum di uji, media Video animasi telah terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Produk yang dibuat diuji cobakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba skala terbatas (uji coba kelompok kecil) dan uji coba produk skala luas (uji coba lapangan).

1. Uji coba skala terbatas terbatas (uji coba kelompok kecil), tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan tanggapan atau penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Pada uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil.
2. Uji coba skala Luas (uji coba lapangan), Pada uji coba luas, produk akan diujikan terhadap kelompok besar yaitu dari populasi

D. Desain Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan menghasilkan masukan dan kritik sebagai dasar revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini penilaian yang akan dilakukan

melalui beberapa tahap, seperti tahap uji ahli dan tahap uji coba lapangan sebagai berikut:

1. Tahap Uji Ahli

- a. Validasi Ahli Materi

Bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan media video animasi, terdapat beberapa hal yang dinilai. Validator ahli materi dilakukan oleh ahli yang menguasai mata pelajaran IPAS pada materi Daerahku Kebanggaanku . Data kelayakan oleh ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian, kemudian ahli materi memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah tersedia. Setelah ahli materi melakukan penilaian pada instrumen yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki.

- b. Validasi Ahli Media

Bertujuan untuk memberi informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil media video animasi. Validator ahli media dilakukan oleh dosen yang menguasai media. Validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui secara sistematis apakah instrumen dan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau belum. Data kelayakan oleh ahli media diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian, kemudian ahli media

memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah tersedia. Setelah ahli media melakukan penilaian pada instrumen yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki.

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri 17 Senai, Desain uji coba berisikan rancangan dari kegiatan uji coba yang dilakukan oleh peneliti, desain uji coba menggunakan Uji coba skala kecil dan skala besar. uji coba skala kecil untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap media pembelajaran, uji coba ini menggunakan *random sampling* yaitu mengambil sampel populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat di populasi karena setiap siswa memiliki hak dan kesempatan untuk menjadi sampel . Sedangkan uji coba skala besar dilakukan kepada semua siswa di kelas V

Tabel 3.1. Kegiatan Uji Coba Penelitian

Uji Validitas Ahli	Skema	Teknik Pengumpulan Data
Ahli Media	Produk	Lembar Validasi
Ahli Materi	Analisis Revisi	
Uji Coba Terbatas		
Siswa Kelas V SD Negeri 17 Senai	Produk Analisis	1. Angket respon siswa
<i>Random Sampling</i>	Revisi	menggunakan

		media video animasi
		2. Tes Pemahaman materi Daerahku Kebanggaanku
Uji Coba Luas		
Siswa kelas V SD Negeri 17 Senai	Produk Analisi Revisi	1. Angket respon siswa menggunakan media video animasi 2. Tes Pemahaman materi Daerahku Kebanggaanku

Sumber : (Yuyun Asnawati, 2023:70-71)

E. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dilakukan pada kelas V SD Negeri 17 Senai, Desa Tani Makmur, Kecamatan Hulu, Kabupaten Kapuas Hulu yang berjumlah 20 orang.

F. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam peneliti ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata verbal atau deskriptif dan data kuantitatif yaitu data yang disajikan dalam bentuk angka.

1. Data kualitatif didapatkan dengan cara melakukan wawancara dan observasi
2. Data Kuantitatif didapatkan dengan menggunakan
 - a. Angket Validasi Ahli media dan ahli materi
 - b. Angket respon peserta didik terhadap media video animasi
 - c. Angket keterbacaan peserta didik

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat ukur bantu atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data secara lengkap, cermat dan sistematis sehingga memudahkan dalam mengolah hasil yang baik. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi penelitian biasanya berisi catatan-catatan terkait objek yang diamati atau telitii. Catatan-catatan tersebut disusun secara sistematis, logis, objektif dan juga rasional. Sehingga data-data dalam lembar observasi penelitian bisa dianalisis secara mudah.

2. Angket Pengembangan Media

Angket keterbacaan media ini merupakan suatu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu informasi atau pesan yang disampaikan melalui media video animasi yang digunakan dapat dipahami dan dicerna oleh siswa dan guru kelas V. Keterbacaan media mengacu pada tingkat kemampuan pembacaan dan pemahaman informasi

yang disampaikan melalui media video animasi. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa terhadap media

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang terdapat dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang di gunakan dan dibutuhkan untuk mendukung proses penelitian serta untuk mendukung pengolahan data yang telah di dapatkan. Dokumen berupa foto-foto, daftar hadir siswa dan buku sumber belajar

H. Teknik Analisis Data

Analisis Data diperoleh dari hasil angket. Data penelitian ini diperoleh selama proses penelitian yang di catat dan dijabarkan kemudian di tarik kesimpulan . instrumen penelitian ini menggunakan beberapa jenis analisis data yaitu.

1. Analisis Data Angket

Validasi Analisis data instrumen validasi untuk melihat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan skala likert. Penskoran pada analisis data instrumen validasi dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2 Aturan pemberian skor

No	Validator	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup baik	3
4	Kurang baik	2
5	Sangat kurang baik	1

Sumber. Mu'iz dkk., (2024:50)

Untuk menganalisis data angket validasi, menggunakan rumus sebagai

$$\text{berikut : } x = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor max}} \times 100$$

Keterangan:

x = Jumlah nilai respon per aspek

Skor = Jumlah skor per aspek

Skor max = Skor maksimal per aspek

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan perhitungan nilai rata-rata akhir semua aspek, rumus untuk

menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut: $x = \frac{\sum X_i}{n}$

Keterangan:

x = Rata-rata akhir

$\sum X_i$ = Jumlah nilai responden semua aspek

n = Jumlah responden

Selanjutnya skor akhir yang diperoleh diinterpretasikan dalam kriteria tabel 3.3 berikut:

3.3 Kriteria Interpretasi Hasil Validasi

Kreteria	Range Presentase
$0\% \leq V \leq 20\%$	Sangat kurang layak
$20\% \leq V \leq 40\%$	Kurang layak
$40\% \leq V \leq 60\%$	Cukup layak
$60\% \leq V \leq 80\%$	Layak
$80\% \leq V \leq 100\%$	Sangat layak

Sumber. Mu'iz dkk., (2024:50)

2. Analisis Data Respon Peserta didik

Analisis data instrumen respon peserta didik untuk melihat kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan skala Guttman yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Hasil penelitian respon peserta didik, dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase dari tiap komponen hasil angket. Kriteria penilaian respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

Hasil respon peserta didik dianalisis dengan persentase setiap indikator dan keseluruhan menggunakan rumus berikut:

$$\text{nilai respon peserta didik} = \frac{\text{jawaban "ya"}}{\text{skor maksimum per aspek}}$$

Hasil analisis persentase akhir yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria seperti pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Kriteria interpretasi respon peserta didik

Kreteria	Range Presentase
$0\% \leq V \leq 20\%$	Sangat kurang baik
$20\% \leq V \leq 40\%$	Kurang baik
$40\% \leq V \leq 60\%$	Cukup baik
$60\% \leq V \leq 80\%$	Baik
$80\% \leq V \leq 100\%$	Sangat baik

Sumber . Mu'iz dkk., (2024:54-55)

Tabel kriteria di atas digunakan sebagai acuan melihat rata skor penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika menunjukkan persentase < 61% maka akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapat. Jika persentase menunjukkan $\geq 61\%$ maka media video animasi mendapat respon positif. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar peserta didik.

3. Analisis Lembar Wawancara

Analisis lembar wawancara efektifitas penggunaan media video animasi peserta didik untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Hasil penelitian dapat dianalisis secara deskriptif kualitatif.